



**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN BAYANGAN PADA CERMIN
DI KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN SIDOARJO**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**



Oleh:

FUAD AMSYARI ANANTO

14510160012

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

ABSTRAK

Video pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan yang memiliki tujuan agar lebih mudah dipahami oleh penonton. Video pembelajaran yang memiliki banyak manfaat selain dapat memberikan informasi atau pengetahuan, video pembelajaran juga sebagai media pembelajaran untuk masa kini yang diterapkan ke sekolah-sekolah tertentu.

Video pembelajaran juga disebut satu bentuk produk audio visual yang menyampaikan teori pelajaran. Dalam pembuatan video pelajaran juga tidak lepas dari pengarahannya sebuah proses produksi atau penyutradaraan agar jalannya proses produksi video pembelajaran terstruktur selain itu dapat menghasilkan video pelajaran yang mudah dipahami dan dapat diterima teorinya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahannya sebuah proses produksi atau penyutradaraan dalam pembuatan suatu video pembelajaran. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Penyutradaraan Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Pembentukan Bayangan Pada Cermin Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan*".

Kata Kunci: Penyutradaraan, Pembelajaran



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi	5
2.2 Sejarah Singkat BPMTP Sidoarjo.....	5
2.3 Overview Instansi	6
2.4 Visi dan Misi BPMTP Sidoarjo.....	8
2.5 Tujuan BPMTP Sidoarjo.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Pengertian Film.....	9
3.2 Sifat Film	9
3.3 Jenis Film.....	12
3.4 Film Pembelajaran	16
3.5 Sutradara	17
3.6 <i>Treatment</i>	17
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1 Analisa Sistem	17
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	18
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di BPMTP.....	18

BAB V PENUTUP.....	24
5.1 Kesimpulan	24
5.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	27
BIODATA PENULIS	43



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan dewasa ini semakin banyak melakukan pembaharuan. Mulai dari materi yang dipelajari hingga cara ujian yang mulai menggunakan teknologi. Semua itu tujuannya adalah agar semua proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan mudah diterima oleh siswanya. Cara mengajar suatu materi di sekolah juga mengalami kemajuan dan menggunakan media teknologi.

Media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi sangatlah beragam, salah satunya menggunakan media video. Pokok bahasan kali ini ialah video pembelajaran. Video pembelajaran sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia apalagi di dunia pendidikan, karena didalam video pembelajaran memuat informasi atau ilmu pengetahuan yang mendalam mengenai suatu materi pembelajaran tertentu.

Video pembelajaran memiliki ciri yang spesifik yaitu berdasarkan teori yang akan dipaparkan melalui media audio dan visual. Video pembelajaran pada umumnya memiliki tingkat kesulitan yang beragam tergantung teori yang terjadi diambil yang akan dijadikan sebuah video pembelajaran. Sebagai salah satu media informasi, umumnya video pembelajaran tidak hanya dikerjakan oleh satu orang saja namun *crew* atau tim, oleh karenanya dibutuhkan seorang sutradara/pengarah dalam melakukan pembuatan video pembelajaran.

Menyutradarai video pembelajaran memiliki perbedaan dengan menyutradarai film fiksi atau menjadi pengarah acara dalam sebuah acara televisi, hal ini dikarenakan

video pembelajaran menampilkan informasi atau materi yang sudah terstruktur daripada unsur hiburan yang dimuat.

Pada pembahasan kali ini, kantor Kementerian Pendidikan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi yang membutuhkan video pembelajaran juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi standar sebuah video pembelajaran. Kerja praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi terhadap video pembelajaran, hal ini dikarenakan tahap persiapan atau pra-produksi dari sebuah video pembelajaran sangatlah penting. Dengan adanya manajemen produksi, *audience* tidak dibingungkan dengan alur sebuah teori yang dipaparkan agar lebih mudah diterima dan dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dapat dirumuskan, yaitu bagaimana cara membuat video pembelajaran “*Pembentukan Bayangan Pada Cermin di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo*”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan video pembelajaran dengan judul “*Pembentukan Bayangan Pada*

Cermin” Balai Pengembangan Televisi Media Pendidikan Sidoarjo. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan video pembelajaran ini antara lain:

1. Penulis berperan sebagai produser dalam pembuatan video pembelajaran,
2. Pemilihan *Crew* untuk proses produksi,
3. Casting *talent* yang akan mengisi pemeran dalam video pembelajaran,
4. *Hunting* apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan dan proses produksi video pembelajaran,
5. Menyetujui *shotlist* berasama DOP (*Director of Photography*),

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat video pembelajaran “*Penyutradaraan Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Pembentukan Bayangan Pada Cermin Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo*”.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Mengetahui proses pengerjaan video pembelajaran.
 - b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
 - c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, dan TV (Televisi).
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

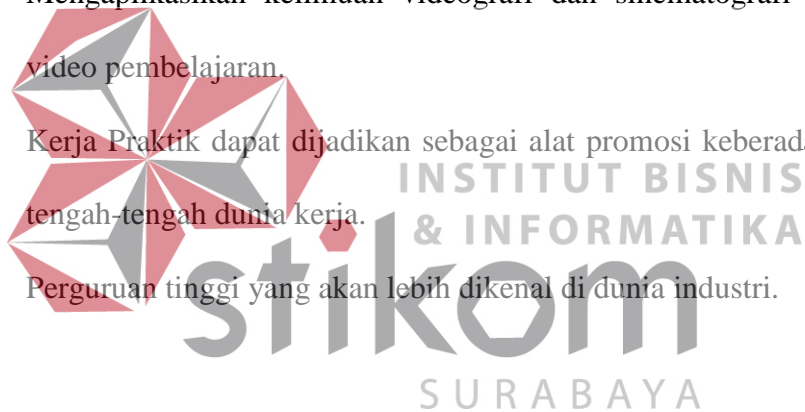
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa- mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video pembelajaran.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pengembangan Televisi Media Pendidikan Sidoarjo
Alamat	Jalan Mangkurejo Desa Kwangsari, Sedati, Sidoarjo
Telp/Fax	(031) 8721731 / 081232427270
Email	fatma.dewi@kemdikbud.go.id
Website	https://bpmtv.kemdikbud.go.id/

2.2 Sejarah Singkat Balai Pengembangan Televisi Media Pendidikan

Pada tahun 1980-an kantor BMP-TV Surabaya mendapatkan amanah untuk membantu proyek Pustekkom memproduksi program video pendidikan tentang Lingkungan hidup sebanyak 40 episode dan Kuis keluarga yang ditayangkan oleh TVRI Surabaya, selain itu juga membantu proses produksi program ACI (Aku Cinta Indonesia). Setelah itu, pada tahun 1990 BPM-TV Surabaya mulai banyak menyiapkan Program Siaran Televisi Pendidikan Sekolah untuk jenjang SD, SMP, SMA yang ditayangkan pada Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Setelah itu tugas dan fungsi BPM-TV Surabaya sedikit mengalami perubahan sebagai badan yang melakukan pengembangan model dan format sajian media Televisi Pendidikan untuk jalur Prasekolah. Menginjak tahun 2006, selain memproduksi 12 episode serial : “Ganes” untuk jalur Prasekolah yang merupakan rekomendasi hasil pengembangan pada tahun 2005, BPM-TV Surabaya juga

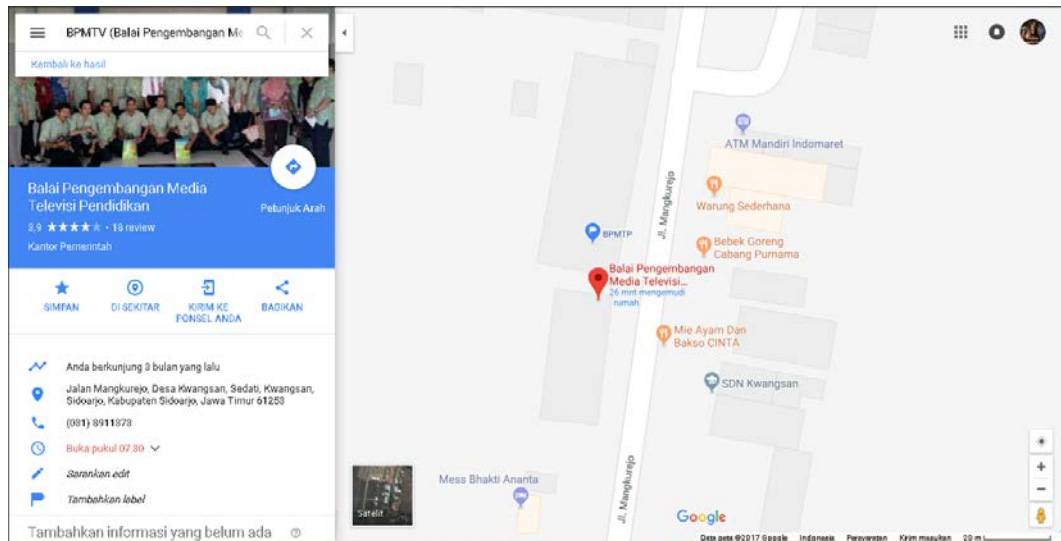
mengembangkan model dan format sajian media TV/Video. Selain itu pada tahun 2007 BMP-TV Surabaya mengembangkan model Pembelajaran untuk jalur SLB (Sekolah Luar Biasa) dan pendidikan Luar sekolah (Program keaksaraan) dan berprioritas untuk jenjang pendidikan Dasar dan mengkaji penerapan prototipa program pada Kegiatan Belajar Mengajar yang sesungguhnya dengan cara menetapkan beberapa sekolah (Lembaga Pendidikan) menjadi sekolah Binaan serta mendukung penyiaran siaran untuk televisi Edukasi (TVE).

2.3 Overview Instansi

Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan/instansi. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Balai Pengembangan Televisi Media Pendidikan beralamatkan di Jalan Mangkurejo Desa Kwangsari, Sedati, Sidoarjo. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat di Balai Pengembangan Televisi Media Pendidikan. Berikut ini adalah logo Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan.



Gambar 2.1 Logo Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan
(Sumber: www.google.com)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Letak Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo
(Sumber: Olahan Penulis)

2.4 Visi dan Misi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan mempunyai suatu pedoman untuk meningkatkan kualitas media yang sebagai panutan dalam sebuah dunia

pendidikan, sehingga mampu menghasilkan terobosan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan.

1. Visi:

Terwujudnya pemerataan dan peningkatan mutu layanan belajar melalui televisi pendidikan.

2. Misi:

- a. Mengembangkan model media televisi pendidikan yang inovatif dan aplikatif
- b. Melakukan fasilitasi pemanfaatan jejaring teknologi informasi dan komunikasi pendidikan
- c. Menciptakan kondisi terbaik sebagai tempat kebanggaan berkarya dan berprestasi
- d. Membangun kemitraan dalam bidang pengembangan media televisi untuk pendidikan

2.5 Tujuan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Tujuan yang hendak dicapai oleh Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 70 tahun 2015 sebagaimana dilampirkan pada laporan kerja praktik ini.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Film

Menurut Susanto dalam bukunya, film adalah gerakan atau lebih tepat lagi gambar yang bergerak. Dalam bahasa Indonesia, dahulu dikenal istilah gambar hidup, dan memang gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi “hidup” kepada suatu gambar (Susanto, 1982).

Menurut Panca dalam bukunya yang berjudul “5 Hari Mahir Membuat Film” menjelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau video (Javandalasta, 2011).

Jadi dapat disimpulkan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak yang menjadi satu kesatuan rangkaian sehingga menghasilkan suatu cerita. Film juga dapat disebut dengan video.

3.2 Sifat Film

Menurut McQuail dalam bukunya yang berjudul *Audience Analysis*, tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (1997: 110). Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas:

1. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang sinetron yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik.



Gambar 2.4 Cuplikan Film Fiksi
(Sumber: google.com)

2. Film berita (*News film*)

Film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*Newsvalue*).

3. Film dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Giers yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (*Creative treatment of actuality*)” yang merupakan kenyataan-kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau *newsvalue*.



Gambar 2.5 Cuplikan Film Dokumenter
(Sumber: youtube.com)

4. Film kartun



Gambar 2.6 Cuplikan Film Kartun
(Sumber: google.com)

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai macam film kartun yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya sinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu.

6.3 Jenis Film

Menurut Sumarno dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Apreasi Film*, kategori film dibagi menjadi 4 menurut jenisnya, yaitu:

1. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu.

Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

2. Film Non-Cerita (Non Fiksi)

Film non-cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non-cerita ini terbagi atas 2 kategori, yaitu:

- a. Film Faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual
- b. Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

Menurut Sumarno kategori film dibagi menjadi 2 menurut pembuatan filmnya, yaitu:

1. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.



Gambar 2.7 Cuplikan Film Eksperimental
(Sumber: google.com)

2. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.



Gambar 2.8 Cuplikan Film Animasi
(Sumber: youtube.com)

Menurut Baksin dalam bukunya yang berjudul *Membuat Film Indie Itu Gampang*, kategori film dibagi menjadi 5 menurut tema filmnya, yaitu:

1. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

2. Action

Tema *action* mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebutkebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.



Gambar 2.9 Cuplikan Film Action
(Sumber: youtube.com)

3. Komedi

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.



Gambar 3.0 Cuplikan Film Komedi
(Sumber: youtube.com)

4. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan/prihatin/iba.

5. Horor

Film bertemakan *horor* selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib/magis, yang dibuat dengan *special affect*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.



Gambar 3.1 Cuplikan Film Horror
(Sumber: youtube.com)

3.4 Film Pembelajaran

Pengertian Film Pembelajaran Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur,

teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

3.5 Sutradara

Menurut Zetl dalam buku Naratama yang berjudul *Menjadi Sutradara : Multi cam dan Single cam*, sutradara adalah seseorang yang bertugas memberikan pengarahan terhadap semua unsur dalam proses produksi dan teknis operasional. Secara langsung bertanggung jawab memindahkan secara efektif yang tertulis di dalam naskah dalam bentuk pesan-pesan audio visual. Tugas sutradara adalah menciptakan sebuah hasil karya menarik dari ide yang dicetuskan atau yang diberikan penulis naskah.

Sutradara juga disebut pencipta karena menciptakan sebuah ide yang masih dibuat dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Ia harus punya kemampuan memimpin karena ia akan mengarahkan banyak orang yang ahli dibidangnya, seperti juru kamera, juru lampu, dan juru suara sehingga mereka bekerja berdasarkan apa yang diinginkan sutradara, Sarumpaet dalam buku Dennis.

3.6 Treatment

Treatment adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka skenario yang tugas utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik.

Menurut Lutters dalam bukunya yang berjudul *Kunci Sukses Menulis Skenario* Pembuatan *treatment* awalnya terdiri dari berbagai *sequence*/babak. Masing-masing

sequence memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa *setting* dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya.

Treatment dalam praktiknya di Indonesia sudah berkembang, bertumpang tindih dengan istilah *scene plot*. Pasalnya, perkembangan praktik penulisan *treatment* bukan lagi dipisahkan per *sequence*/babak, melainkan sudah per *scene*/adegan, yang memuat dan menjabarkan satu peristiwa dalam setiap *scene* pada satu *setting* dan waktu.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Kementerian Pendidikan Balai Pendidikan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan internal di Kementerian Pendidikan Balai Pendidikan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk membuat video pembelajaran.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo
 Bagian Pekerjaan : Sutradara
 Tempat : Jalan Mangkurejo Desa Kwangsari, Sedati, Sidoarjo

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 03 Juli 2017 hingga 28 Juli 2017, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-16.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, awal masuk dalam kantor Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan ini hanya sebagai mahasiswa magang. Setelah melakukan pengenalan dengan instansi, diberikan proyek yang rutin untuk diproduksi setiap bulan. Setelah berunding dengan instansi dan kelompok mahasiswa dari universitas lain, saya mendapatkan posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai sutradara, yang memiliki tugas mengatur segala sesuatu pembuatan video pembelajaran serta persiapan-persiapan sebelum dimulai produksinya. Bertanggung jawab atas semua yang ada di dalam produksi hingga di luar yang berhubungan produksi.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

1. Minggu Ke -1

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan adalah melakukan keliling dan pengenalan kepada setiap bagian instansi. Hal ini dilakukan karena peraturan dari instansi untuk mengenali satu bagian kantor. Karena semua yang terlibat yang ada di kantor semua saling berhubungan satu dengan yang lain.

2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada minggu ke dua yaitu melakukan perencanaan dan survei untuk talent dan peralatan pembuatan video pembelajaran. Hal ini dilakukan karena sudah adanya kegiatan produksi di instansi yang mengharuskan dibuat suatu videonya. Kami melakukan perencanaan mulai dari *breakdown* isi naskah dan skenario yang sudah ditetapkan dari pihak pemerintahan bidang Pendidikan, membuat shootlist dan membuat storyboard dari video pembelajaran agar menjadi lebih mudah dalam proses produksinya. Kemudian kami survei talent ke sekolah-sekolah SMP. Kami memilih talent siswa SMP karena target dari video pembelajaran ini adalah untuk siswa SMP agar lebih mudah memahami materi yang ada di video pembelajaran. Kemudian kami melakukan survei dan mendaftar peralatan apa saja yang akan digunakan pada saat produksi. Kami juga melakukan survei ke tempat yang menjadi acuan pada naskah yang ada di dalam video pembelajaran karena tempat menentukan video pembelajaran menjadi tepat sesuai acuan ilmu yang digunakan atau tidak.



Gambar 3.2 Melakukan survei ke sekolah Wachid Hasyim 2 Sidoarjo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan proses pra produksi video pembelajaran, kami melakukan proses produksi video pembelajaran. Proses produksi ini kami lakukan proses produksi pada tanggal 18-20 Juli 2017 yaitu di 3 tempat. Di SMP Wachid Hasyim 2 Sidoarjo, Tambak yang berlokasi di Desa Sawohan, Sidoarjo dan Warung Kopi yang berlokasi di jalan Kwangsang berseberangan dengan SMA Senopati, Sedati, Sidoarjo. Pada hari pertama kami melakukan proses produksi di SMP Wachid Hasyim 2 dengan menggunakan 2 siswa kelas 2 yang bernama Syahril dan Athraf. Proses produksi berlokasi di SMP Wachid Hasyim 2 berjalan selama 3 Jam.



Gambar 3.3 Proses produksi di sekolah Wachid Hasyim 2 Sidoarjo
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah proses produksi berlokasi di SMP Wachid Hasyim 2 selesai, kami berpindah lokasi di Tambak yang berlokasi Desa Sawohan. Kami memilih lokasi Tambak ini karena berdekatan dengan sekolah dan memenuhi syarat yang sudah ada di dalam naskah video pembelajaran yang mengharuskan memilih tambak

dengan air yang tenang. Proses produksi yang berlokasi di tambak memakan waktu 3 jam. Setelah 2 bagian proses produksi video pembelajaran ini selesai, keesokan harinya yaitu tanggal 19 Juli 2017, kami melanjutkan proses produksi yang berlokasi di tambak karena adanya suatu kejanggalan dari hasil video pembelajaran yang sudah diproduksi sebelumnya.



Gambar 3.4 Proses produksi di Tambak Desa Sawohan Sidoarjo
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dengan adanya hal itu, kami melakukan revisi sehingga memakan waktu sekitar 1,5 jam. Setelah melakukan proses revisi produksi yang berlokasi di tambak, kami melanjutkan proses shooting di warung kopi. Kami memilih warung kopi yang berlokasi di desa Kwangsari karena dekat dengan kantor magang kami. Warung kopi ini juga dipilih karena keharusan sesuai yang ada pada naskah video pembelajaran. Proses produksi dilakukan selama 5 jam. Proses ini paling lama diantara semua lokasi shooting karena talent kesusahan dalam mendalami naskah.



Gambar 3.5 Proses produksi di Warung Kopi desa Kwangsari Sidoarjo
(Sumber: Dokumen pribadi)

4. Minggu Ke-4

Pada minggu terakhir yaitu minggu ke 4 penulis beserta crew produksi video pembelajaran melakukan editing dari video pembelajaran. Di proses ini kami berbagi tugas agar lebih cepat. Proses editing ini kami menggunakan software Adobe Premiere Pro dengan Adobe Audition. Proses editing ini memakan waktu 27 Juli – 1 Agustus 2017. Proses editing memakan waktu lama karena kami juga melakukan evaluasi terhadap video yang kami shooting. Video pembelajaran



harus dicek sedetail mungkin agar tidak ada kesalahan penyampaian informasi.

Gambar 3.6 Proses Evaluasi dan pra editing
(Sumber: Dokumen pribadi)

Selain melakukan mengawasi proses pasca produksi, penulis juga membuat desain untuk label cd dan *cover box cd*. Desain unuk keduanya menggunakan software yang khusus untuk desain grafis yaitu CorelDraw. Pada saat proses pembuatan desain, penulis menyesuaikan dengan objek yang menjadi materi pembelajaran yaitu sebuah cermin. Cermin bersifat memantulkan cahaya yang akan membentuk serupa atau terbalik. Dengan konsep itu, pada akhirnya dipilih grafis *background polygonal* dengan menggunakan warna dasar biru yang saling memantul dengan yang lain. Berikut hasil desain *cover box cd* dan label cd.



Gambar 3.7 Hasil desain *cover box CD*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.8 Hasil desain label CD
(Sumber: Olahan Penulis)



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang sutradara dalam proses pembuatan film atau video, sutradara harus mengetahui semua proses apa saja yang terkait dengan film yang diproduksi yaitu proses pra produksi, proses produksi dan proses pasca produksi. Hal ini bertujuan agar proses produksi sutradara memahami konsep film atau video yang diinginkan.
2. Dengan adanya video pembelajaran akan memudahkan masyarakat khususnya pelajar untuk memahami dan memperoleh ilmu yang selama ini menjadi kendala memahami suatu materi pembelajaran.
3. Kerja tim dalam pembuatan film atau video haruslah sangat kuat karena dalam sebuah produksi film atau video membutuhkan semua elemen tim. Dalam satu tim harus dapat saling mendukung dan dapat memahami satu sama lain. Oleh karena itu, seorang sutradara selaku pemimpin dalam suatu proses produksi wajib melakukan komunikasi kepada tim agar proses produksi dapat berjalan lancar.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

Menyiapkan materi untuk mengetahui proses pra produksi, proses produksi dan pasca produksi membuat video pembelajaran. Tujuan dari menyiapkan materi mengetahui proses pembuatan video pembelajaran adalah agar lebih mudah dalam pembuatan video pembelajaran yang di kemudian hari dapat digunakan kegiatan sosial untuk masyarakat luas.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang video khususnya film dan televisi, diharapkan lebih menambah wawasan di luar lingkungan kampus. Karena ilmu yang didapatkan di luar lingkungan kampus lebih banyak daripada di dalam lingkungan kampus. Mencoba hal baru khususnya membuat video pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk siswa-siswi sekolah mengambil materi pelajarannya. Karena di dalam pembuatan video pembelajaran, terdapat banyak tantangan dan hal baru yang akan didapatkan seperti contoh bekerja dengan tim dan menyesuaikan materi yang akan dikemas dalam bentuk video.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Askurifai Baksin, E. W. 2003. *Membuat Film Indie itu Gampang*. Cimahi: Katarsis.
- Javandalasta, P. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Lutters, E. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- McQuail, D. 1997. *Audience Analysis*. New York: SAGE.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. 2015. Jakarta, Indonesia.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sumarno, M. 2008. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Susanto, A. S. 1982. *Komunikasi Massa*. Bandung: Bina Cipta.

